



## PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF TEMA 1 SUBTEMA 3 PERTUMBUHAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS III SD NEGERI 007 TEBING KARIMUN

Tisrin Maulina Dewi<sup>1</sup>, Muhiri<sup>2</sup>, Julita Sugiarto Br Simatupang<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Karimun, Tanjung Balai Karimun, Indonesia  
<sup>1</sup>[tisrinmaulinadewi@gmail.com](mailto:tisrinmaulinadewi@gmail.com), <sup>2</sup>[hery080190@gmail.com](mailto:hery080190@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan serta kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk siswa kelas III SDN 007 Tebing Karimun. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan kuisioner serta teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) validasi dari ahli materi berdasarkan penilaian kelayakan memperoleh kriteria sangat layak (83%); (2) validasi dari ahli desain memperoleh kriteria sangat layak (100%); (3) Hasil respon guru kelas III terhadap media *powerpoint* interaktif mendapat kriteria sangat baik (83%); (4) Hasil respon uji coba siswa terhadap kelayakan media yang dilakukan yaitu uji coba lapangan awal dengan kriteria sangat baik (92%), uji coba lapangan kelompok kecil dengan kriteria sangat baik (84%) dan uji coba lapangan kelompok terbatas dengan kriteria sangat baik (86%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan untuk siswa kelas III SDN 007 Tebing layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci:** *pengembangan media, powerpoint interaktif, pertumbuhan hewan*

## DEVELOPING AN INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA FOR THEME 1 SUBTHEME 3 “THE ANIMAL GROWTH” FOR THIRD GRADE STUDENTS OF SDN 007 TEBING KARIMUN

### ABSTRACT

This study aimed to reveal the procedure for developing an interactive PowerPoint learning media as well as testing the feasibility of the interactive PowerPoint learning media for third-grade students of SDN 007 Tebing Karimun. This research was research and development (R & D) referring to the Borg and Gall model. The data were collected through a questionnaire. Then, the data were analyzed with descriptive quantitative, and qualitative techniques. The results of this study showed that: (1) the validation result from the material experts was in the category of very feasible (83%); (2) the result from the design expert validation was in the category of very feasible (100%); (3) the teachers' response to the interactive PowerPoint learning media was in the very good criteria (83%); (4) the results of the students' response for the feasibility through an initial field trial was in a very good category (92%) while the result from small group field trials was in a very good category (84%), and the limited group field trials obtained a very good category (86%). This showed that the interactive PowerPoint learning media theme 1 subtheme 3 “The Animal Growth” for third-grade students of SDN 007 Tebing Karimun was feasible to be used as learning media in the school.

**Keywords:** *media development, interactive PowerPoint, animal growth*

Submitted	Accepted	Published
07 September 2021	03 Desember 2021	25 Januari 2022

<b>Citation</b>	:	Dewi, T.M., Muhiri, M., & Br Simatupang, J.S. (2021). Pengembangan Media Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 007 Tebing Karimun. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(1), 93-102. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8554">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8554</a> .
-----------------	---	---

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap manusia yang berperan besar terhadap pembangunan bangsa. Pemerintah beserta unsur-unsur yang berkompeten didalamnya harus benar-benar memperbaiki perkembangan serta kemajuan pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Nomor

20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Sisdiknas, 2003).

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan kurikulum guna untuk memperbaiki sistem pendidikan. Mulyasa (2013) mengatakan bahwa perubahan dan pengembangan kurikulum 2013 tingkat satuan SD bertujuan agar dapat menghasilkan insan *manusia Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, aktif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi*. Berdasarkan tuntutan implementasi kurikulum 2013 salah satu cara yang digunakan guru adalah memberikan dorongan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik di dalam belajar mandiri maupun kelompok di kelas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* atau berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Program ini sama halnya dengan aplikasi yang lain yaitu menampilkan teks, gambar, video, animasi, audio dan sebagainya. Rusman (2010) menyatakan *powerpoint* atau yang disebut dengan *microsoft office powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah.

Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nurrita (2018) mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) berguna untuk menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan sehingga motivasi belajar meningkat; (2) membuat lebih jelas bahan pengajaran sehingga materi yang diajarkan lebih bermakna (3) metode pembelajaran lebih bervariasi dan; (5) membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 007 Tebing mengenai Tema 1 di kelas III, siswa mengalami kesulitan yang dihadapi dalam proses

pembelajaran sehingga tidak tercapai hasil belajar yang optimal. Guru kelas III mengatakan bahwa subtema yang sulit dipahami yaitu Subtema 3 Pertumbuhan Hewan. Dalam penyampaian materi di kelas, guru menggunakan alat peraga seadanya atau menggunakan buku paket dan pernah menggunakan media yang berbasis TIK tetapi belum optimal hanya sederhana saja yaitu pemutaran video dan lagu terkait pembelajaran dari *handphone*, sehingga kurangnya ketertarikan siswa saat pembelajaran untuk aktif dalam proses pembelajaran. Di SD Negeri 007 Tebing sudah tersedia fasilitas belajar untuk mendukung pembelajaran menjadi menyenangkan, tetapi karena membutuhkan waktu yang lama untuk mempersiapkan medianya sehingga media jarang digunakan untuk proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka diperlukan media yang dapat membuat siswa tertarik dan menjadi aktif dalam proses kegiatan belajar dikelas seperti media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini disusun secara sistematis sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang disertai dengan materi, pembahasan serta evaluasi yang akan membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga dan membuat siswa mudah memahami materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran siswa tercapai dengan baik. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan pada siswa kelas III di SD Negeri 007 Tebing yang telah divalidasi dan diuji kelayakannya.

## KAJIAN TEORETIS

### Media Pembelajaran

Arsyad (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan menurut Tafonao (2018), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat dan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Wati (2016) ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan

media pembelajaran, antara lain: 1) Media pembelajaran digunakan dengan tujuan yang jelas; 2) Memilih media pembelajaran harus secara objektif, maksudnya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan efektivitas belajar siswa; 3) Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran haruslah dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu; 4) Memahami kelebihan setiap media pembelajaran yang akan digunakan dan 5) Mengetahui karakteristik dari masing-masing media yang ada.

### Media Pembelajaran *Power Point Interaktif*

Warkintin dan Yohanes (2019) mengemukakan bahwa *power point* adalah salah satu aplikasi program dari *microsoft office* yang dapat memposisikan objek, teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan *slide*. *Power point* ini sudah tidak asing lagi bagi guru, karena pada dunia pendidikan, *power point* ini sering digunakan oleh guru sebagai media penyampaian informasi kepada siswa. Menurut Kudsiyah (2017), *power point* interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena ada komunikasi dua arah antara siswa dan komputer/*laptop*.

### Pembelajaran Tematik

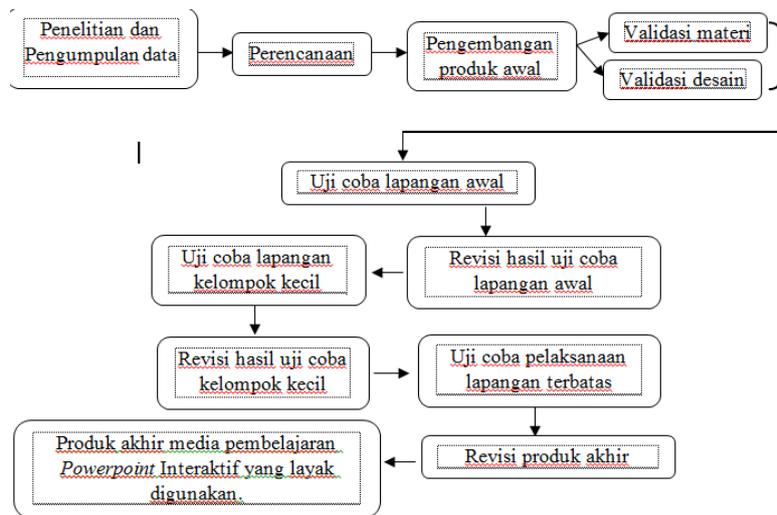
Pembelajaran tematik adalah pembelajaran bersifat integratif atau terpadu yang mana proses pembelajaran berpusat pada siswa yang mengharuskan siswa lebih bersikap aktif agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara

langsung yang disesuaikan dengan lingkungan peserta didik (Trimayeti dan Zaiyasni, 2020). Menurut Ahmadi (2014) menyatakan karakteristik tematik terpadu antara lain: 1) Pembelajaran terpusat pada siswa; 2) Siswa mendapatkan pengalaman langsung; 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; 4) Penyajian konsep dalam berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran; 5) Pembelajaran bersifat fleksibel dan 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian pengembangan Borg & Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2017) yang terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu : (1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi; (2) Perencanaan; (3) Mengembangkan Produk Awal; (4) Pengujian Lapangan Awal; (5) Melakukan Revisi Utama; (6) Uji Coba Lapangan Utama; (7) Revisi terhadap produk yang siap dioperasikan; (8) Uji Coba Lapangan Operasional; (9) Revisi Produk Akhir; (10) Mendesiminasikan dan Mengimplementasikan Produk. Berdasarkan langkah-langkah tersebut penulis hanya membatasi pada 9 langkah prosedur pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti.

Prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* Interaktif dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Dan Pengembangan Menurut Borg and Gall yang Telah Dimodifikasi**

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini merupakan data deskriptif kuantitatif, yang terkumpul melalui lembar angket penilaian ahli, angket respon guru dan siswa dan data kualitatif, berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru, serta berupa uraian saran dan masukan tertulis dari ahli materi, ahli media, respon guru dan siswa sebagai data tambahan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif untuk kelas III SD Negeri 007 Tebing dan angket digunakan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media *powerpoint* berbasis interaktif dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran untuk subtema pertumbuhan hewan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penilaian atau validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli desain dan respon guru. Kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor setiap kriteria dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

$\sum x$  : Total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item (Fitriana, 2014)

Dari rumus tersebut penulis mengumpulkan data menggunakan data menggunakan angket tertutup dengan skala penilaian yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Skala Penilaian Tim Ahli dan guru**

Produk	Indikator	Skor
Media Pembelajaran Berbasis <i>Powerpoint</i> Interaktif	Sangat baik/Sangat layak	4
	Baik/Layak	3
	Cukup baik/Cukup Layak	2
	Tidak baik/Tidak layak	1

(Sumber: Modifikasi Armanta, 2016)

Sedangkan untuk respon siswa menggunakan skala Guttman dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kategori Penilaian pada Skala Guttman**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

(Sumber: Sugiyono 2017)

Hasil respon peserta didik dianalisis dengan persentase keseluruhan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

(Sumber: Giyanti, 2018)

Untuk memberi makna terhadap angka persentase, sebagai hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus tersebut yang ada kaitannya untuk menentukan apakah media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif harus direvisi atau tidak, maka akan digunakan kriteria penilaian menurut Mustaji (dalam Armanta, 2016) tingkat kelayakan dan kriteria revisi produk yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3. Kriteria Penilaian Produk**

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat baik/Sangat layak, tidak perlu direvisi
66% - 80%	Baik/Layak,tidak perlu direvisi
56% - 65%	Cukup baik/Cukup layak, perlu direvisi
0% - 55%	Tidak baik/Tidak layak, perlu revisi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Deskripsi Produk Awal*

Deskripsi produk awal penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan antara lain: (1) melakukan analisis masalah dan mengumpulkan informasi dengan wawancara dari guru dan siswa kelas III SDN 007 Tebing Karimun. Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan tersebut diperoleh bahwa guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan untuk menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai; (2) melakukan perencanaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan yang akan dikembangkan. Setelah produk media selesai disusun, media yang dikembangkan tersebut divaidasi oleh ahli materi dan ahli desain

pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data secara lengkap yang akan digunakan sebagai bahan untuk revisi media yang telah dikembangkan. Selanjutnya respon penilaian media yang dilakukan oleh dua orang guru kelas III SDN 007 Tebing; (3) melakukan uji coba media kepada siswa yang dilakukan tiga kali yaitu uji coba lapangan awal 6 orang, uji coba kelompok kecil 12 orang dan uji coba lapangan terbatas dengan 18 orang siswa. Pengumpulan data uji coba dilakukan dengan cara pengumpulan angket respon siswa dan dokumentasi agar mendapatkan kesempurnaan dalam pengembangan akhir media.

### **Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Materi yang dikembangkan pada media *powerpoint* interaktif divalidasi oleh Ibu Fitria Meilina, M.Pd yang merupakan Dosen PGSD

Universitas Karimun. Hasil validasi dari ahli materi terhadap isi materi yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan

persentase rata-rata 83%. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil validasi dari ahli materi**

No	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	75%	Layak
2	Materi sesuai dengan KI, KD dan indikator pembelajaran	100%	Sangat Layak
3	Materi yang disajikan lengkap	75%	Layak
4	Susunan kalimat dan soal yang digunakan mudah dipahami	75%	Layak
5	Gambar dan video yang disajikan membantu mengingat informasi dan materi	75%	Layak
6	Kejelasan isi materi	75%	Layak
7	Sinkronisasi dalam pemilihan warna, teks, gambar dan animasi	100%	Sangat Layak
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	75%	Layak
9	Tingkat kesulitan soal latihan memadai	75%	Layak
10	Desain tampilan sesuai karakteristik siswa	100%	Sangat Layak
<b>Total Rata-rata Persentase dari Ahli Materi</b>		83%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa media pembelajaran sudah layak untuk digunakan sebagai alternatif media ajar guru. Hal ini dikarenakan bahasa, pola penyajian, gambar dan video yang disajikan pada isi materi dibuat secara menarik. Penggunaan

multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami dan menyenangkan (Munir, 2012). Adapun catatan saran dari validator ahli materi dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Catatan saran validator ahli materi**

Saran
➤ Kalimat pada materi diperluas lagi
➤ Penggantian bahasa yang digunakan dari bahasa Inggris menjadi bahasa Indonesia
➤ Perbaiki penulisan pada contoh soal
➤ Penambahan soal evaluasi 15 butir soal

Secara umum media pembelajaran ini sudah layak untuk diimplementasikan

#### **Data Hasil Validasi Ahli Desain**

Desain media *powerpoint* interaktif ini dilakukan oleh ahli yaitu Bapak Edi Kurniawan, M.Pd yang merupakan Dosen Universitas Karimun. Hasil validasi dari ahli desain terhadap

media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata 100%. Data hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Validasi dari Ahli Media**

No	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Tampilan media menarik	100%	Sangat Layak
2	Letak menu-menu yang digunakan mudah dipahami	100%	Sangat Layak
3	Kesesuaian penggunaan font	100%	Sangat Layak
4	Kesesuaian letak penempatan suara	100%	Sangat Layak
5	Kemenarikan musik yang digunakan	100%	Sangat Layak
6	Kesesuaian gambar	100%	Sangat Layak
7	Kesesuaian video	100%	Sangat Layak
8	Animasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami	100%	Sangat Layak
9	Kesesuaian evaluasi	100%	Sangat Layak
10	Waktu yang digunakan efisien dengan tujuan pembelajaran	100%	Sangat Layak
<b>Total Rata-rata Persentase dari Ahli Desain</b>		100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa media pembelajaran sudah layak untuk dilakukan uji coba ke siswa, karena disamping menarik media pembelajaran ini juga memudahkan bagi penggunaanya dalam mempelajari materi dengan beberapa tombol navigasi/petunjuk. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2016) yang menyatakan

bahwa *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan. Adapun saran dari validator ahli desain dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6. Catatan Caran Validator Ahli Desain**

Hari/Tanggal	Saran
Selasa / 28 Agustus 2019	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Perbaiki tampilan pada KD dan indikator setiap pembelajaran lalu buat seperti membuat peta konsep</li> <li>➤ Buat buku petunjuk pembuatan media</li> </ul>
Jum;at / 01 November 2019	Secara umum media pembelajaran ini sudah layak untuk diimplementasikan

**Data Hasil Respon Guru**

Penilaian respon guru terhadap media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan dilakukan oleh dua orang guru kelas III. Hasil respon guru yang

telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat layak dengan persentase rata-rata 83%. Data hasil respon guru dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7. Hasil Respon Guru**

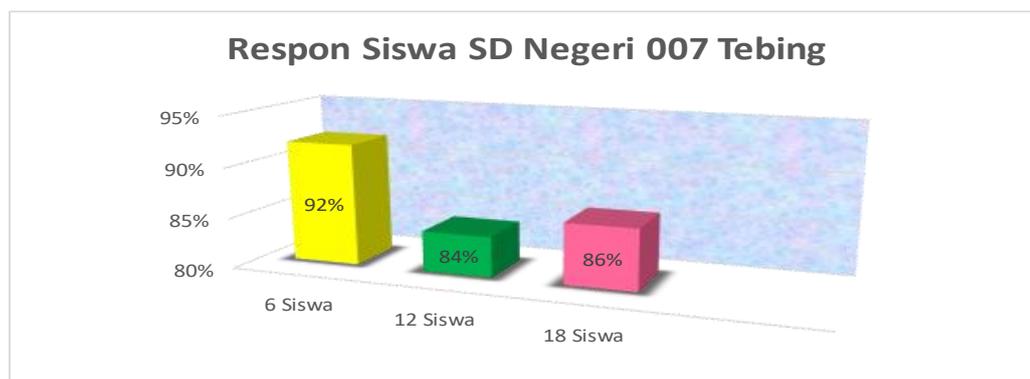
No	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
1	Kesesuaian materi	88%	Sangat Layak
2	Kesesuaian KI, KD dan indikator	88%	Sangat Layak
3	Kelengkapan materi	88%	Sangat Layak
4	Kesesuaian susunan kalimat pada soal	75%	Layak
5	Kesesuaian gambar dan video	88%	Sangat Layak
6	Kemudahan penyampaian materi	88%	Sangat Layak
7	Kemenarikan desain tampilan	88%	Sangat Layak
8	Kejelasan narator/penyaji menyampaikan materi	75%	Sangat Layak

9	Kesesuaian tingkat kesulitan latihan soal dengan waktu	63%	Cukup Layak
10	Kevalidan media	88%	Sangat Layak
<b>Total Rata-rata Persentase respon guru</b>		83%	Sangat Layak

### Data Hasil Respon Siswa

Uji coba juga dilakukan kepada siswa yaitu untuk melihat respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Hasil respon diperoleh dari uji coba lapangan awal, uji coba kelompok kecil

dan uji coba kelompok lapangan terbatas. Hasil respon siswa secara berturut diperoleh 92%, 84% dan 86% dengan kategori keseluruhan sangat baik. Data hasil respon siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2. Persentase Rata-Rata Hasil Skor Respon Siswa Terhadap Mediayang Dikembangkan**

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil respon siswa secara keseluruhan yaitu 87.3% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi subtema pertumbuhan hewan. Menurut Arsyad (2016) menyatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Puspita *et al* (2020) bahwa media pembelajaran sangat penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guna untuk meningkatkan keefektifan komunikasi antara guru dan siswa pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Dalam hal ini dengan adanya pengembangan media *powerpoint* interaktif ini akan memudahkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi *et al* (2020) yang menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat memudahkan guru berinteraksi dengan siswa karena materi dalam media yang

disajikan dapat mudah dipahami karena sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Kelayakan pengembangan media *powerpoint* interaktif ini dinilai oleh validator ahli materi, ahli desain, repon guru serta respon siswa. Hasil penilaian kelayakan media *powerpoint* interaktif ini mendapat hasil sangat layak. Dewi (2017) menyatakan bahwa produk hasil pengembangan layak digunakan jika mendapat penilaian minimal baik dari para validator pada penilaian indikator materi dan desain produk. hal ini menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif ini layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran tambahan dalam proses pembelajaran di sekolah terutama untuk materi tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan pada siswa kelas III SD.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh simpulan sebagai berikut:

pengembangan mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall dengan 10 langkah pengembangan, penilaian media pembelajaran *powerpoint* interaktif tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan untuk siswa kelas III SD dilakukan oleh ahli materi, ahli desain diperoleh kategori penilaian sangat layak yang mendapatkan masing-masing persentase rata-rata 83% dan 100%, untuk respon guru mendapatkan penilaian sangat layak dengan persentase 83%, sedangkan untuk uji coba lapangan awal, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan terbatas mendapatkan kategori penilaian sangat baik dengan urutan persentase 92%, 84% dan 86%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai alternatif media tambahan yang dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Rekomendasi penelitian ini untuk penelitian lebih lanjut adalah perlu dilakukan penelitian untuk menguji keefektifan media sehingga produk ini semakin sempurna dan dapat dilakukan penyebaran produk.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, L.K., dan Sofan, A. (2014). *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Armanta, A. D. (2016). Pengembangan Media Bingo Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X MIA di SMAN 4 Surabaya. *Skripsi*. Universitas Negeri Surabaya. (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>). Diakses pada tanggal 22 Mei 2019.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran Cetakan ke-16*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dewi, T.M. (2017). Pengembangan Modul Pencemaran Lingkungan Berbasis Islam-Sains untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 6 (2), 274-278.
- Dewi, T. M., Nurlaila dan Kurniawan, E. (2020). Pengembangan Media Berbasis *Powerpoint* Interaktif Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan untuk Siswa Kelas III SD Negeri 007 Tebing Karimun. *Jurnal Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9 (4), 421-431.
- Fitriana, D. (2014). Pengembangan Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. (<http://etheses.uin-malang.ac.id>). Diakses pada tanggal 23 Mei 2019.
- Giyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP BOOK untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB pada Materi Gerak dan Gaya. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. ([repository.radenintan.ac.id](http://repository.radenintan.ac.id)). Diakses pada tanggal 23 Mei 2019.
- Kudsiyah, S. (2017). Pengembangan Multimedia Powerpoint Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-undangan Nasional Kelas VIII d SMPN1 Jabon. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1-15.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum*. Bandung: Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Puspita, A.M.I., Puspitaningsig, F., Diana, K.Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesional Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development Cetakan 3*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103-114.
- Trimayeti, P., Zaiyasni. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Saintifik di



Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4(3), 2615-2623.

Warkintin dan Yohanes. (2019). Pengembangan Bahan Ajar CD Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1), 82-92.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena